



4848503

*На правах рукописи*

МУХТАРОВ Касим Шамильханович

**Игра в рекреационно-развлекательном  
пространстве студенческой молодежи:  
опыт культурологического анализа**

24.00.01 – теория и история культуры

**АВТОРЕФЕРАТ**  
диссертации на соискание ученой степени  
кандидата культурологии

2 июня 2011

Краснодар 2011

Работа выполнена на кафедре теории и истории культуры Федерального государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Краснодарский государственный университет культуры и искусств»

**Научный руководитель:** Горлова Ирина Ивановна,  
доктор философских наук, профессор,  
Заслуженный деятель науки РФ

**Официальные оппоненты:** Куруленко Элеонора Александровна,  
доктор культурологии, профессор  
(Самарская государственная академия  
культуры и искусств)

Абросимов Виктор Викторович,  
кандидат культурологии, доцент  
(Кубанский государственный  
технологический университет)

**Ведущая организация:** Московский государственный  
университет культуры и искусств

Защита состоится «16 июня 2011 г. в «13 » часов  
на заседании диссертационного совета Д. 210.007.02 по специальности  
24.00.01 – Теория и история культуры» в Краснодарском государственном университете культуры и искусств по адресу:

350000, Краснодар, ул. 40-летия Победы, 33, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке Краснодарского государственного университета культуры и искусств

Текст автореферата размещен на сайте Краснодарского государственного университета культуры и искусств <http://www.kguki.info>  
«16 июня 2011 г.

Автореферат разослан «14 » июня 2011 г.

Ученый секретарь  
диссертационного совета

В.И. Лях

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

**Актуальность проблемы исследования.** Интерес к игре как культурному феномену достоин внимания исследователей. При этом можно констатировать отсутствие общеизвестной теории игры. Ученые даже высказывают мнение о невозможности ее создания, так как термин «игра» во всех языках мира обозначает самые разнообразные и разнокачественные действия, по существу не имеющие между собой ничего общего.

Проблема качественного заполнения рекреационно-развлекательного пространства студенческой молодежи, в том числе создания новых досуговых технологий в учебном заведении, находится в центре внимания культурологии досуга. Однако имеющиеся публикации носят, как правило, теоретико-методологический или чисто прикладной характер и не обеспечивают условий для культурологического анализа проблемы исследования.

Актуальность проблемы, недостаточность ее теоретической и практической разработанности в культурологическом знании, дали основание для выбора темы исследования.

**Степень изученности проблемы.** Игра как явление в культуре стала предметом изучения многих направлений научного знания. На фундаментальное место игры в человеческой культуре указывали зарубежные ученые Х. Гадамер, Г. Гессе, М. Монтень, Ж. Пиаже, Ф. Рабле и многие другие. Среди отечественных ученых к исследованию этого феномена обращались В. Бибихин, Е. Добринская, Ю. Лотман, В. Малахов, М. Маркова, Г. Померанц, В. Суртасев, В. Топоров, В. Устименко и другие.

Параллельное существование различных концепций и теорий, связанных с этой формой культуры, однако, не позволяет до сих пор получить ее однозначного определения (Аристотель, Л. Выготский, К. Гросс, С. Рубинштейн, Г. Спенсер, В. Розин, Э. Финк, З. Фрейд, Ф. Шиллер, И. Хейзинга и др.).

В формировании концептуальной базы диссертационной работы определенную роль сыграли труды А. Запесоцкого, С. Иконниковой, Э. Орловой, Э. Соколова и других.

Философские аспекты исследования игры складывались на основе изучения трудов В. Аликина, А. Антюхиной, М. Бахтина, Ю. Башкирцевой, М. Бондаренко, Н. Виноградовой, Н. Гринберг, А. Демидова, М. Иванова, Р. Ильясова, К. Исупова, М. Кагана, Н. Казаковой, Т. Карповой, И. Куликовой, Ю. Лотмана, М. Мамардашвили, Я. Манусовой, Л. Ретюнских, С. Смирнова и других.

Исследование культурологического характера этой проблемы основывалось на работах Т. Апинян, М. Бахтина, В. Библера, А. Кармина, И. Кона, Л. Лаптевой, А. Мазаева, А. Лосева, Э. Соколова, В. Суртасева, Н. Хренова и др. Эти ученые рассматривают игру, главным обра-

зом, как способ действия, реализации сущностных сил человека, как форму существования культуры в целом.

Профессиональный интерес отечественных ученых к различным видам игровой культуры молодежи весьма высок, о чем свидетельствует количество и направленность научных исследований, посвященных этой проблеме (Л. Боженко, М. Илле, О. Карпухин, В. Лисовский, К. Мяло, В. Скороходова, В. Суртаев, Б. Трегубов и др.). Понимание сущности досуга как деятельности, которая рационально заполняет свободное время человека, гармонично сочетая отдых и дальнейшее развитие личности, отражено в публикациях М. Ариарского, Д. Дюмазедье, Дж. Келли, Б. Титова, В. Триодина и др.

Различные аспекты изучаемой проблемы рассматриваются в психолого-педагогических, социально-психологических, социально-культурных исследованиях (Т. Бакланова, Л. Божович, Т. Бортникова, Е. Григорьева, И. Ерошенков, А. Жарков, Т. Киселева, Ю. Красильников, А. Леонтьев, А. Лурия, Г. Никитина, О. Ромах, Ю. Стрельцов, В. Чижиков, Д. Эльконин и другие).

Нужно отметить, что «культурология досуга» как учебная и научная дисциплина в отечественном знании сформулирована в работах Ю. Стрельцова. Однако ее феноменологические основы были заложены еще в 60-е годы XX века в публикациях советских ученых Д. Генкина, М. Зеленецкого, Г. Карпова, Л. Кагана, С. Косолапова, А. Соломоника, В. Триодина, В. Рябкова и др.

Толерантность как важный аспект исследования современного общества получила отражение в трудах Ю. Бромлея, Р. Валитова, В. Лекторского, И. Гасанова, Л. Скворцова, В. Шалина и других. Сложилось несколько подходов к определению «толерантности» как синонима «терпимости» (Д. Зиновьев, Т. Поштарева, О. Хеффе).

Итак, изучение игры и игрового пространства накопило значительный исследовательский ресурс. Однако, выбранный для изучения аспект этой проблемы – роль игры в рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи – остается пока недостаточно изученным в культурологическом знании. Не сложился и полноценный понятийный и концептуальный аппарат КВН как игры досуга.

Вышеизложенное позволило сформулировать цель настоящего исследования: осуществить культурологический анализ КВН как игры досуга и выявить ее роль в формировании рекреационно-развлекательного пространства студенческой молодежи.

**Объект исследования** – игра и ее атрибутивные свойства в рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи.

**Предмет исследования** – процесс формирования сущностной и структурно-функциональной характеристики КВН как интерактивной формы игровой культуры студенчества.

**Цель исследования определяет решение следующих задач:**

1. Осуществить анализ феномена «игра» в исследовательском дискурсе культурологического знания.

2. Обосновать теоретико-методологические подходы исследования рекреационно-развлекательного пространства студенческой молодежи в культурологии досуга.

3. Определить основные структурообразующие элементы КВН как интерактивной формы игровой культуры студенчества и на этой основе обосновать правомерность исследования этого феномена в культурологии досуга.

4. Изучить закономерности формирования КВН в структуре смеховой культуры студенчества и выделить ее смеховые элементы.

5. Проанализировать особенности формирования культуры толерантности в межличностном общении студенческой молодежи.

**Теоретико-методологическая основа исследования.**

Обозначенная проблематика охватывает предметную область различных наук – культурологии, философии, эстетики, социологии, педагогики и других. Опираясь на принцип дополнительности, соискатель совместил различные подходы и методы для более эффективного анализа исследуемой темы:

– на общенаучном уровне – системный и структурно-функциональный подходы, способствующие осмыслению рекреационно-развлекательного пространства студенческой молодежи, представляющего собой совокупность взаимодействующих структурных элементов или полей и осуществляемых ими набором функций;

– на конкретно-научном уровне – деятельностный, личностно-ориентированный, поликультурный и культурологический подходы, позволяющие концептуализировать исследование игрового общения в рамках рекреационно-развлекательного пространства студенческой молодежи, дающие право рассуждать о нем, как способе реализации сущностных сил человека, взаимодействия частного и общего, различия и единства.

Задачи исследования, специфика самого объекта, новизна проблемы обусловили необходимость использования сравнительно-исторического метода. На основе анализа философско-культурологической литературы и научных публикаций были изучены и определены теоретические и исторические подходы в решении поставленной проблемы.

Феноменологический подход, применяемый в исследовании, позволил описать игру как феномен, изначально присущий человеческому бытию и существующий в многообразии своих форм.

Использовались различные методы изучения рекреационно-развлекательного пространства студенческой молодежи, разработанные в трудах А. Вишняка, А. Запесоцкого, Б. Малиновского, А. Моля, Б. Успенского и других. Среди них: исторический, синхронический, аксиологический, антропологический и других. В данном диссертационном исследовании широко использовался метод описания и дефиниционный подход.

Таким образом, сформированная теоретико-методологическая база конкретизировала и уточнила инструментальный аппарат исследования выбранной проблемы, определила ее научную и практическую компетентность.

**Научная новизна диссертационного исследования подтверждается новыми научными результатами, полученными соискателем:**

– проведён анализ определений феномена «игра» как конструкта теории и истории культуры;

– расширены знания о рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи и сформирован методологический инструментарий для исследования игры в рамках культурологии досуга;

– сформулирована культурологическая концепция КВН как формы досуга;

– обоснован комплекс культурологических условий формирования творческого потенциала, духовно-нравственных и эмоционально-волевых качеств, убеждений, привычек, чувств, необходимых для проведения КВН как игры досуга;

– проанализированы основные признаки межличностной толерантности, необходимые для создания практико-личностно-ориентированных методик проведения КВН в рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи.

**На защиту выносится культурологическая концепция формирования КВН как игры досуга, которая может быть реализована в рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи. Основные положения концепции защищаются в следующих тезисах:**

1. Игра как объект научной рефлексии в культурологическом знании имеет сложную многоуровневую структуру, проявляется в различных формах и представляет собой способ существования культуры. Ее природа раскрывается через совокупность культурологических интерпретаций, позволяющих использовать ее в качестве составного элемента рекреационно-развлекательного пространства студенческой молодежи.

2. Игра – это система различных компонентов, находящихся по отношению друг к другу в положении смежности или соподчиненности. Насыщенность рекреационно-развлекательного пространства студенческой молодежи разнообразными игровыми формами дает возможность опираться в рамках современного культурологического знания на основ-

ные положения дефиниции «игровая культура», как сферы воплощения атрибутивных характеристик игры, понимаемой в качестве одного из способов деятельности, направленной на апробацию и демонстрацию человеческих качеств, свойств, умений. Содержание игровой культуры представлено через экспликацию ее в рекреационно-развлекательное пространство студенческой молодежи, в котором концентрируются собственно игровая деятельность и субъекты, ее осуществляющие, отражается игровое сознание и происходит осмысление основных значений и эффектов игровой культуры.

3. Использование дефиниционного подхода к осмыслению игры в рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи позволяет зафиксировать ее специфику, выражющуюся в рассмотрении студента в качестве субъекта игры, добровольно принимающего активное участие в ее процедурах; объективированности функционирования игры в игровых действиях, находящего свое отражение в предметной среде игры, «игровых площадках» и соответствующей эмблематике. Существенной характеристикой процесса игры выступает синтез свободы и регламентирующих правил, что модифицируется ее особенностями. Технологическая сторона игровой деятельности состоит в условно-знаковом характере оперирования игровыми элементами.

4. Продуктом игры в данном исследовании выступает КВН как специфический, самоценный, самодостаточный феномен. КВН как игра досуга реализует в своих границах ряд важнейших функций – рекреативную, развлекательную, компенсаторную, терапевтическую и др., обеспечивающих ее трансформацию и динамику. Это контекстуально обусловлено общим характером культурной ситуации и актуализацией потребностей студенчества в демонстрации своих возможностей и потенций, интеллектуальных сил и импровизационного начала.

5. КВН определяет позиционную линию рекреационно-развлекательного пространства студенческой молодежи, и как молодежное движение раскрывает особенности игровой культуры каждого участника команды как своеобразного игрового сообщества, получающего объективную возможность реализовать собственный интеллектуальный потенциал. КВН – отражение взаимоотношений между участниками команды, которое выражается в толерантном отношении к «человеку играющему», умении «входить» с ним в контакт, понимать его «с полуслова», принимать на себя его творческую инициативу; открывать в «человеке играющем» способность к творческому мышлению, воображению, к нестандартности принимаемых игровых решений, создавая, тем самым, потенциал коммуникативной культуры в условиях рекреационно-развлекательного пространства. КВН ориентирован на стимулирование творческой активности студентов, имеет четкую систему организации и проведения (фестивали, чемпионаты, лиги, гастроли).

**Теоретическая значимость исследования** заключается в том, что его результаты расширяют культурологическое знание об игре как форме досуга в рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи; обосновывают теоретико-методологические подходы ее исследования в культурологии досуга; определяют основные структурообразующие характеристики КВН как интерактивной формы игровой культуры студенчества и на этой основе доказывают правомерность ее стилизации и исследования в культурологии досуга; анализируют особенности формирования культуры толерантности в межличностном общении студенческой молодежи.

**Практическая значимость исследования.** Культурологический анализ КВН как игры досуга позволит использовать результаты исследования в процессе формирования рекреационно-развлекательного пространства студенческой молодежи, а также при подготовке учебно-методических материалов, чтении лекционных курсов по «Культурологии досуга», «Социологии культуры», «Прикладной культурологии», «Основам социально-культурной деятельности» и др.

**Достоверность и обоснованность результатов исследования** обеспечиваются их согласованностью с фундаментальными положениями, теориями и концепциями культурологического знания, применением комплекса методов, адекватных объекту, целям и задачам исследования, подтверждаются доказательностью выводов, на основе которых построены практические рекомендации, публикациями результатов исследования.

**Соответствие диссертации паспорту научной специальности.**

Диссертационное исследование, анализирующее игру в рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи, соответствует паспорту научной специальности 24.00.01 – теория и история культуры (культурология), а именно: пункту 8. – «Генезис культуры и эволюция культурных форм»; пункту 12 – «Механизмы взаимодействия ценностей и норм в культуре»; пункту 14 – «Возникновение и развитие современных феноменов культуры»; пункту 20 – «Культура и субкультуры. Региональные, возрастные и социальные ориентации различных групп населения в сфере культуры»; пункту 32 – «Система распространения культурных ценностей и приобщения населения к культуре»; 33 – «Институты культуры и их функции в обществе».

**Апробация работы.** Материалы диссертации обсуждались на заседании кафедры теории и истории культуры Краснодарского государственного университета культуры и искусств. Основные положения диссертационного исследования апробированы на межрегиональных научно-методических и научно-теоретических конференциях: международная научная конференция «Этнокультурные технологии формирования идентичности в поликультурном регионе. (Краснодар, 2009); межрегиональная научно-практическая конференция «Многообразие культуры как един-

ство народов» (Анапа, 2009); всероссийская научная конференция «Молодежь и наука: творчество, поиск» (Славянск-на-Кубани, 2010); южно-российская конференция «Многоуровневая система художественного образования: история, проблемы» (Краснодар, 2010); Региональная научно-практическая конференция «Семиотика культуры и искусства» (Краснодар, 2011) и других.

**Структура диссертации** задается логикой исследования, работающей на решение сформулированных задач и достижение цели, и состоит из введения, двух разделов, заключения и списка используемой литературы.

## **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

**Во Введении** обосновывается актуальность темы исследования, проводится анализ степени разработанности проблемы, определяются объект, предмет, цель и задачи, теоретико-методологические основы, научная новизна, формулируются положения, выносимые на защиту, приводятся сведения об апробации результатов исследования.

Первый раздел – **Теоретико-методологические основы исследования игры в рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи** – состоит из двух частей. Первая – **Игра в исследовательском дискурсе культурологического знания** – анализирует различное толкование феномена «игра», определяет ее содержательную характеристику в исследовательском поле культурологии.

В своей жизни человек включается в различные виды деятельности, в том числе общение, игру, учение и труд. Больше всего его привлекают общение и игра.

Игра как явление культуры существовала всегда. Ее прообраз встречается в прошедших эпохах: у Пифагора, древних китайцев, в британской духовной жизни, у философов-романтиков.

Обосновывая культурологическую сущность игры в контексте истории культуры, можно отметить тенденцию изменения отношения к ней во времени.

Феномен «игра» получил свою интерпретацию в справочной литературе. Как и культура в целом, она трактуется исследователями, в зависимости о того, что они считают приоритетным в ее содержании.

Так, К. Гроос указывал, что игра есть «предупражнение к деятельности». Для Ф. Бейтендейка, создавшего психоаналитическую теорию игры, согласно комментариям Д. Эльконина, сфера игры – сфера образов, сфера возможностей и фантазии. Таким образом, К. Гроос ответил на вопрос, зачем люди играют, а Ф. Бейтендейк – почему они играют. Тем самым, эти ученые дополняют друг друга (Эльконин Д. Психическое развитие в детских возрастах. - 2-е изд. - М., 1997. - С. 416).

А. Аллен называл игру бескорыстным упражнением активных функций (Allen G. *Physiological Aesthetics.* - London, 1977. - P. 14).

Г. Спенсер, согласно «теории избыточных сил», рассматривал игру с сугубо позитивистской точки зрения, как тренировку, приносящую удовольствие, и поэтому полезную для организма (Спенсер Г. *Основания психологии.* - СПб., 1897. - С. 412).

В психоаналитических концепциях игры ее символичность определяется как основная характеристика и функция. Игра родственна художественной фантазии. Психоаналитическое направление в игрологии получило свое продолжение и развитие в концепциях американского психотерапевта Э. Берна.

Анализируя и сравнивая теории игры Л. Выготского и Д. Эльконина, И. Берлянд отмечал, что если в теории Выготского ребенок учится игре своего «Я», создавая фиктивные точки идентификации – центры «Я», то Эльконин в игре ребенка воссоздает социальные отношения между людьми (Цит.: по.: Выготский Л. *Педагогическая психология.* - М., 1999. - С 536).

По Х. Ортега-и-Гассету, жизнь выдающихся людей сосредоточена в сфере игровой деятельности. Игра противопоставляется обыденности, утилитаризму и пошлости человеческого бытия, придавая ему новые оттенки: от трагического до ликующего, спортивно-праздничного чувства жизни. Способ существования подлинной личности заключается в игре и трагедии (Ортега-и-Гассет Х. *Размышления о Дон-Кихоте.* - СПб., 1997. - С. 112).

В представлении Х.-Г. Гадамера, игра феноменологически подразумевает отсутствие усилий со стороны играющего, объективно познаваясь опытом в качестве разряда. Она не представляется серьезной ситуацией для играющего. В ней заложена ее собственная серьезность. Сам играющий знает, что игра – это только игра, и она происходит в мире, определяемом серьезностью цели. Субъект игры – не игрок. Игра достигает через него свое воплощение (Гадамер Х. *Истина и метод.* - М., 1998. - С. 145-150).

Культурологическую характеристику для различных видов игры предложил И. Хейзинга. По его мнению, игра есть добровольное действие, либо занятие, совершающееся внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождающее чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь (Хейзинга И. *Homo ludens* (Человек играющий). - М., 2001. - С. 54).

Существенный вклад в определение культурологических оснований феномена игры внес немецкий философ и культуролог Э. Финк. Если, по мнению И. Хейзинги, игра возникла до появления человека, то Э. Финк указывает на ее прямое человеческое происхождение и функционирова-

ние только в антропологическом измерении (Цит. по: Баннов, К. Игровая культура в пространстве современности: опыт культурологического анализа: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. - Челябинск, 2007. - С. 15).

Отечественный ученый С. Смирнов, принимая признаки игры, которые определил Й. Хейзинга, добавляет, что у всякой деятельности – свои правила и нормы, свой хронотоп, она может быть и забавой, и серьезным делом. Все упирается в некую особую онтологию не только игры, но и человека вообще. И уже в рамках этой онтологии можно строить онтологию игры (Смирнов С. Философия игры (пролегомены к построению отнологии игры) // Кентавр. - 1995. - №2. - С. 22, 23).

Продолжая размышления о сущности игры в исследованиях отечественных и зарубежных ученых, можно согласиться на мнение К. Ушинского, который отмечал, что следы игры в человеке с детства глубже остаются, чем следы действительной жизни (Ушинский К. Собр. соч. В 8-ми т. - Т. 8. - М.; - Л., 1950. - С. 552). С. Шацкий писал, что игра затрагивает разнообразные впечатления, которые выливаются в определенных движениях, необходимых как воздух, как пища. Поэтому ей должно быть отведено большое место (Шацкий С. Избр. пед. соч. В 2-х т. - Т. 2. - М., 1980. - С. 416).

Для В. Розина игра как объект изучения размещена в пространстве, координаты которого задаются психологией, культурологией и семиотикой. Метод изучения – псевдогенетическая реконструкция, то есть последовательное воссоздание в мысли все более сложных, генетически связанных форм и структур игры (Розин, В. Природа и генезис игры (Опыт методологического изучения) // Вопросы философии. - 1999. - №б. - С. 26-36).

По мнению К. Баннова, игра – способ человеческой деятельности, направленный на апробацию, демонстрацию человеческих качеств, свойств, умений, потенций, определяемый конвенционально выработанными правилами и не предполагающий получения прагматически значимого результата, ценного за пределами игры. Участие в игре добровольно, она локализована во времени и пространстве, а ее итог вероятностен (Баннов, К. Игровая культура в пространстве современности: опыт культурологического анализа: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. - Челябинск, 2007. - С. 11-12).

Вышеизложенное подтверждает, что нет единого научного определения игры как формы культуры. Ученые отталкиваются от интуитивного осознания, соответствующей культуры, определенной реальности и места игры, которое она занимает в локальном и общемировом пространстве.

Важными выводами из анализа теорий игры выступает выявление ее сущностных и функциональных характеристик, обоснование концепции игры как феномена, вида деятельности, и подтверждение ее права считаться серьезным и важным явлением общественной и индивидуальной жизни, а теории игры – самостоятельной комплексно-интегративной областью знания.

Таким образом, игра как форма культуры имеет многогранную характеристику, которая позволяет рассматривать и исследовать ее в культурологии с различных точек зрения, используя самые разные концепции и теории.

Вторая часть первого раздела – **Формирование рекреационно-развлекательного пространства студенческой молодежи в проблемном поле культурологии досуга** – раскрывает особенности интерпретации игры в рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи в проблемном поле культурологии досуга.

Как научная отрасль знания культурология досуга выполняет креативную, социально-организующую и личностно-развивающую функции. Для нашего исследования актуальна точка зрения Ю. Стрельцова по поводу рекреационно-развлекательного компонента культурологии досуга, связанного с культурным развитием и формированием личности (Стрельцов Ю. Культурология досуга. - М., 2003. - С. 31,48).

Ученый предлагает использовать научно обоснованную и логично выстроенную систему форм организации досуга, которая должна обеспечивать преемственность, последовательность процесса культурного формирования личности.

Методологической основой культурологии досуга стал тезис о формировании личности, главным образом, под влиянием самой жизни и окружающей социальной среды. Воспитание в традиционном педагогическом смысле может сыграть важную роль только в том случае, если будет взаимодействовать с теми нормообразующими силами, которые возникают как продукт непосредственного социального взаимодействия. И здесь важную функцию выполняют такие категории как диалог, толерантность, эмпатия и другие (Стрельцов Ю. Культурология досуга. - М., 2003. - С. 59-60).

Мы принимаем принцип интереса Ю. Стрельцова, к основным приемам которого относятся: умение организаторов акцентировать внимание на актуальных, общественно-важных вопросах; умение отбирать такой материал, который был бы отчасти нов, отчасти знаком и, таким образом, дополнял, подтверждал или наоборот, опровергал то, что люди уже знают; умение целенаправленно использовать наглядные образы, яркие сравнения, помогающие оценивать новые и необычные стороны рассматриваемого вопроса; умение вызывать удивление, которое всегда есть начало понимания и путь к пониманию; умение учитывать возрастные, про-

фессиональные и другие особенности аудитории; умение сделать процесс познания активным, заставить людей размышлять, сравнивать, анализировать, действовать.

Рекреационно-развлекательное пространство студенческой молодежи формируется каждым отдельным его участником, санкционирует и поддерживает определенный стиль его поведения. Включаясь в это пространство, студенческая молодежь берет на себя некоторые моральные обязательства и подвергается воздействию общего мнения команды. Очень важно, что приобретаемые здесь навыки и привычки сохраняются и переносятся из этого пространства на другие виды деятельности. Таким образом, игра вносит важный вклад в процесс накопления нравственного опыта молодежи.

Правильно организованное пространство способствует творческому развитию студенчества. Часто успех в его создании зависит от умения находить нестандартные пути его формирования, что заставляет молодежь по-новому подходить к разрешению различных проблемных ситуаций. Создавая это пространство, студенты выбирают из множества вариантов самые приемлемые в данный момент, что создает, с одной стороны, состояние игрового риска, а, с другой, – неразрывно связанные с ним эмоциональные переживания.

В исследуемом рекреационно-развлекательном пространстве особенно ярко проявляется активно-творческое начало студенческой молодежи, где, даже несмотря на предварительную обусловленность, замыслы сценариста и организатора, определяются, во многом, выдумкой и фантазией самих играющих.

На какой бы конкретной основе не развертывалось это пространство, оно всегда включает набор ситуаций, дающих возможность участникам проявить свои литературные, музыкальные, хореографические способности, блеснуть остроумием, показать эрудицию, отличиться в ловкости и сноровке. Целенаправленное формирование такого пространства ведет к преобразованию имеющегося у молодежи запаса жизненных и художественных впечатлений, в живую, веселую импровизацию.

Размышляя о рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи, следует отметить, что возраст этой социально-демографической категории многими учеными определяется от 18 до 25 лет. Традиционно студенческий возраст характеризуется максимальным развитием личностных психологических качеств. Это – специфическая социальная группа, для которой характерны особые условия жизни, труда и быта, социальное поведение и психология, система ценностных ориентаций. Для ее представителей подготовка к будущей деятельности в избранной сфере материального или духовного производства является главным, хотя и не единственным, занятием. Студенчество участвует

в общественных делах, а также в организации своего рекреационно-развлекательного пространства.

В ходе исследования было также доказано, что содержание и структура рекреационно-развлекательного пространства формируют:

- осмысленную необходимость рационально использовать свое свободное время;
- активное стремление духовно насыщать и интенсивно строить свой досуг;
- умения и навыки планирования и организации свободного времени.

Рекреационно-развлекательное пространство студенческой молодежи образуется за счет игровых отношений, складывающихся в сфере досуга, и проявляется во взаимодействии субъектов в различных сферах. Это – проблема культурологии досуга и важный составной элемент жизнедеятельности молодежи.

Во втором разделе диссертации – КВН – интерактивная форма игровой культуры студенчества – три части. В первой – КВН в рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи трансформирующегося российского общества – отмечено, что игровое общение как важнейшая составляющая КВН, рассматривается соискателем на основе выводов и предложений, разработанных А. Коновичем, В. Левиным, А. Мазаевым, Г. Орловым, Е. Руденским, Б. Сайфулаевым и др.

Технологический инструментарий проведения КВНовских игр весьма разнообразен. В КВН столько образов, сколько участников игры. Природа этих выступлений такова, что их участники ощущают взаимосвязь между близким ему жизненным материалом и игровым действием. Причем, синтезирует эти компоненты воедино театрализация. Здесь очень важны игровые вербальные действия, так как они дают возможность участникам не только сопереживать происходящим событиям, но и самим деятельно проявлять отношение к ним, «опробовать» себя в многообразных ролях.

Обращаясь к истории КВН, мы пришли к выводу, что пока есть только публистика, ограничивающаяся, в основном, описанием, а не анализом ее как объекта исследования. Многочисленные авторы главной целью ставили популяризацию этой формы досуга студенческой молодежи.

В создании первой молодежной игры ВВВ (вечер веселых вопросов) на телевидении участвовало несколько человек: редактор – Е. Гальперина; трое авторов – С. Муратов, А. Аксельрод и М. Яковлев. Заявка сразу же обсуждалась в редакции, на её основе создавался сценарий, после чего инициатива переходила в руки режиссёра. Затем передача шла в эфир. Первое время ВВВ вели А. Аксельрод и С. Жильцова. Но через несколько лет ведущим стал А. Масляков, который сейчас является Президентом Клуба Веселых и Находчивых.

От передачи к передаче совершенствовались правила игры. Постепенно сложилась её структура, со своими чёткими условиями. Но оставались и уязвимые места. И, прежде всего, неточность критериев оценки. Явных просчётов жюри допускало довольно редко, но каждый раз оценки оставались достаточно приблизительными (Цит. по: КВН-газета. - 1995. - № 1. - С.14).

Если же брать чисто культурный аспект Вечера веселых вопросов (ВВВ), то он сыграл определенную роль в истории телевидения, вообще студенческих интеллектуальных игр и других направлений организации отдыха советской молодежи. Именно из него впоследствии вышли КВН, «Аукцион», ставший, в свою очередь, родоначальником «Что? Где? Когдa?» и другие.

Можно сказать, что тогда в истории телевидения произошёл знаменательный факт: впервые микрофон оказался в руках не только непрофессионалов, но людей, официально ни за что не отвечающих. Вместо дикторов появлялась студенческая молодежь, жаждущая дискуссий и споров. Передача произвела фурор. Родилась первая советская викторина. Это был дебют для всех. Игра шла не между командами, как позднее в КВН, а со зрителями. Совершенно случайные люди вызывались на сцену. Зрители впервые стали действующими лицами.

Игру несколько раз закрывали. Однако всякий раз она возрождалась с новыми элементами и обновленным содержанием.

КВН называли «интеллектуальным футболом» (команды были по 11 человек и два запасных, выходили команды под футбольный марш). Сначала конкурсы все были сиюминутными, затем появились домашние задания, новые правила и законы. Игра практически превратилась из викторины, где оценивался скорее правильный ответ, чем смешной, в жанр эстрады, где основным критерием стали юмор и остроумие.

Но тогда эта была единственная игра, единственная развлекательная молодежная передача и единственная юмористическая программа на телевидении одновременно (Мы начинаем КВН. - М., 2004. - С 15).

В полной мере в ней стали использовать такие приёмы, как аллегория и метафора. Игра, рождённая в период определённого свободословия, высмеивала пороки современности, что, естественно, не нравилось руководству.

Подводя итоги развития этой формы досуга студенческой молодежи в советское время, нужно отметить, что КВН был вполне самостоятельным синтетическим жанром массового искусства, имеющим свои, довольно характерные законы развития, формирующиеся на основе всеобщих законов сценического творчества.

КВНовское движение имеет огромное значение в истории организаций досуга студенчества, и по шуткам, использовавшимся в этой игре, можно было изучать социополитические и культурные процессы, происходившие в нашем в обществе.

Итак, Клуб Весёлых и Находчивых – не случайное явление в культурной жизни молодёжи. Каждый из периодов его развития был обусловлен определённой социально-политической обстановкой в стране. В КВН в равной степени испытываются гражданские качества, артистичность и эрудиция всех участников встречи. Потребность в такого рода соревнованиях молодежи, стремящейся проявить свои творческие способности, заложена в самой природе этой игры. Зрители стали действующими лицами. И не только те, кто в зале, но и сидящие у телевизоров.

Эту игру можно назвать специфическим видом художественного творчества, основывающимся на деятельности непрофессиональных коллективов; ограниченным заранее выработанными правилами, являющимся синтезом эстрадных форм, публицистики, сатирического творчества с элементами площадного искусства, балаганного зрелища.

По результатам социологических опросов, КВН из года в год удерживает место самой популярной молодежной передачи на телевидении, опережая показ художественных фильмов.

Каждое новое поколение, приходившее в руководство КВН, ломало сдерживающие рамки, приносило свои темы, свой стиль, своё мировоззрение – словом, делало свой КВН. Это связано с тем, что КВН – это объективное отражение молодёжного мировоззрения.

Сегодня размах КВНэновского движения – и географический, и возрастной, и профессиональный – феноменален. В КВН играют сегодня везде, и даже за границей (США, Израиль, Австралия).

По своему рейтингу популярности КВН перекрывает любой американский боевик и является единственным отечественным телевизионным продуктом оригинального формата, которому отдают лучшее эфирное время. КВН уже собрал основательный набор призов: «ТЭФИ», «Овация», «Приз имени Райкина» и другие.

Он стал уникальной школой ведущих сценаристов, редакторов и продюсеров. Л. Якубович, А. Гуревич, В. Пельш, М. Марфин, О. Филимонов, А. Кортнев, С. Сивохо, Т. Лазарева, С. Белоголовцев, М. Шац, П. Качанов, В. Закутский, Р. Фокин – это шоумэны, которых знает вся страна.

Таким образом, КВН как форма досуга студенческой молодежи в трансформирующемся российском обществе имеет интересную историю и можно надеяться, что еще долго будет занимать свое достойное место в рекреационно-развлекательном пространстве студенческой молодежи.

КВН как игру досуга студенческой молодежи называют по-разному: жанр самодеятельного творчества, форма массовой культуры или массового искусства, синтетическая форма досуга и так далее.

Мы придерживаемся точки зрения, что КВН – синтетическая форма массового искусства студенчества и аргументируем это следующими рассуждениями и выводами.

В этой синтетической форме рекреационно-развлекательного про странства студенческой молодежи вместе соединились черты многих из вестных игровых представлений:

– комедии, как жанра, сложившегося из мистерий, разыгрывавшихся на праздниках Диониса, и при этом десять уважаемых граждан (жюри) решали, чей спектакль лучше, и вручали призы лучшему автору и лучшей труппе, что позволяет назвать это «театром одного спектакля», в ко тором всегда присутствует дух соревнования;

– «капустников», откуда взят «актуальный» юмор;

– агитбригады как небольшого коллектива студенческой авторской художественной самодеятельности, «театра представления», заложившего жанровую основу КВН;

– студенческого театра эстрадных миниатюр (СТЭМ), ядром кото рого была эстрадная миниатюра – юмористическая сценка, разыгрывае мая небольшим количеством актеров других игровых представлений;

– театрализованных представлений, столь популярных в советское время.

Шутка для КВНа – первооснова и абсолют. Она, как самостоятель ная смешная фраза, является самой миниатюрной ячейкой юмора.

Музыка – это самая уникальная ипостась в КВНе, которая сущес твует в нем в совершенно специфических видах и жанрах, не имеющих аналогов больше нигде! Поэтому в современном КВНе хорошее пение и достаточно профессиональное музыкальное сопровождение является аб солютно обязательным. Более того, легко заметить, что сегодня во время выступления большинства команд, музыка звучит постоянно, за исключением чисто литературных и импровизационных конкурсов, вроде раз минки или капитанского (хотя и там, время от времени, кто-то что-то при думывает музыкальное).

Постепенно музыкальные номера в КВН стали сопровождаться танцами, причем, столь энергичными, что даже при наличии голоса, петь при этом – почти невозможно.

Нужно обратить внимание, что в КВНе роль танца, в подавляющем большинстве случаев, имеет, конечно, подчиненную функцию. Но иногда он может составлять практически неотъемлемую часть музыкального номера. Кроме вышеизложенного, нужно помнить, что на сцене проис ходит действие на основе специально написанного для этого сценария.

КВНовский сценарий, практически всегда, является плодом коллек тивного творчества. С точки зрения сценического жанра КВН – театр ре призы. Драматургия любого конкурса, как бы она не отличалась в частно стях, подчинена, в первую очередь, этому самому абсолюту.

Абсолютом в КВНовской пьесе является реприза. Но смешно было бы предположить, что она изменит свои позиции и в процессе ее поста новки на сцене. Самое интересное, что именно постановка этого самого маленьского спектакля осуществляется, как раз, по всем законам большой

режиссуры. Заметим лишь, что минимальные размеры спектакля-репризы требуют от студента-актера особой точности и даже филигранности исполнения. Не то что изменение порядка слов, но даже малейшая неточность в интонации, может безнадежно сгубить литературный шедевр. Особенно часто это бывает на разминке, когда выступающий, не поняв смысла репризы и не имея возможности отрепетировать интонацию, приносит своей команде разочарование.

КВН – это самостоятельная, можно сказать, «обрамляющая» драматургия выступления, которая превращает набор реприз – мини-спектаклей в некий «миди-спектакль».

Анализируя программы выступлений КВНовских команд, можно увидеть множество интересных задумок их участников, которые, в той или иной степени, связаны с каким-либо видом художественного творчества. Поэтому примеров использования жанров и видов художественного творчества в программах выступлений достаточно много.

По мнению А. Маслякова, КВН – хоть и маленькое, но – искусство. А любое искусство требует гораздо меньше общего знания, чем частного умения. Так что, в любом случае к нескольким часам постижения книжных основ, КВНщикам приходится добавить несколько лет тяжкого, но восхитительного труда.

Все вышеизложенное позволяет сделать вывод, что КВН можно считать синтетической формой массового искусства студенчества.

Вторая часть раздела – **КВН в структуре смеховой культуры студенчества**. В ней отмечается, что тайна смеха исследовалась в культурологических и философских теориях. К примеру, И. Кант считал причиной смеха «внезапное разрешение противоречия в ничто» – иными словами, способность человека избавиться от мешающих ему вещей, просто махнув на них рукой. Г.В.Ф. Гегель считал смех двигателем прогресса.

«Освобождающей» роли смеха посвящены немало страниц у экзистенциалистов А. Камю и Ж.-П. Сартра. Начитавшись их, молодые европейские бунтари раскрепощались при помощи смеха точно так же, как при помощи секса или наркотиков. Некоторые пытались «пойти в народ», возводив традиции шутов и скоморохов.

Во всем арсенале художественных средств, созданных мировой доавторской и авторской культурой, у смеха нет конкурентов по способности привлекать и удерживать аудиторию (Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. - М., 1980. - С.14).

О том, что смех бессознательен, впервые написал З. Фрейд. Однако не стоит путать смех с самим предметом смеха, со смешным. Источник смешного смеется только либо в предвкушении смеха воспринимающего, либо, заражаясь его смехом. Смешное должно быть легким, резким, острым... .

Смех является своеобразным «клеем», связывающим группу людей воедино. Это наследие прошлого – биологический способ объединения

людей. Мы не позволяем себе смеяться вместе с другими – мы просто смеемся вместе с ними (Бергсон А. Смех. - М., 1992. - С. 13).

Итак, смех как элемент поведения человека, его культуры имеет свою интересную историю, в процессе которой он получил разнообразную характеристику и свое место в жизни общества.

По М. Бахтину, «смеховая культура» – целый необозримый мир смеховых форм и проявлений, который противостоит официальной и серьезной (по своему тону) культуре. Все многообразные проявления и выражения народной смеховой культуры ученый разделяет на три основных жанра:

- обрядово-зрелищные (празднества карнавального типа, различные площадные смеховые действия);
- словесные смеховые (в том числе пародийные) произведения разного рода: устные и письменные, на латинском и на народных языках;
- различные жанры фамильярно-площадной речи (ругательства, божба, клятва, народные брезоны).

При всей их разнородности, они отражают единый смеховой аспект мира, тесно взаимосвязаны и многообразно переплетаются друг с другом. В культурологии такое деление народной смеховой культуры считается классическим. С точки зрения развития современной массовой культуры представляется целесообразным добавить ещё несколько проявлений «смеховой культуры». Это некоторые формы так называемой «индустрии досуга»: развлекательные жанры шоу – бизнеса (игры, увеселительные передачи современных радиостанций и телевидения, вече-ринки вочных клубах, так называемые «тусовки», КВН), кино (комедии), музыки (различные переделки и перепевки популярных песен) и эстрады (выступления артистов – сатириков, массовые постановочные зрелищные представления), печатных изданий (карикатура и комиксы). Каждый из этих жанров досуга требует отдельного исследования.

Сегодня смеховая культура представлена в анекдотах, фольклоре, а также в рассматриваемой нами форме игры досуга КВН.

Репрезентативным смеховым элементом в КВН представляются такие общеизвестные «речевые жанры» (М. Бахтин), как пародия и анекдот. Риторика пародии и риторика анекдота – при всей общности их структур – весьма разнородны. И, прежде всего, они разнятся сюжетами и персонажами, функциями и стилем повествования, а также наличием смехового элемента.

Нужно отметить, что в КВНовской игре чаще всего используется метод пародирования. Его цель – отобразить действительность, создать некую модель явления, ставшего предметом внимания пародиста, имитировать явление под определенным углом зрения. Именно такая имитация может вызвать смех у зрителей, сидящих в зале и у экранов телевизоров.

Другой смеховой элемент в игре досуга КВН – анекдот. В нем необязательно сообщать нечто смешное, но обязательно – курьезное: любопытное, занимательное, неожиданное, уникальное. Анекдот должен не увлекать слушателей, приобщая их к авторитарному знанию, а развлекать их, предлагая адресату позицию внутренне свободного, игрового, по-бахтински карнавального («серьезно-смехового») отношения к сообщаемому.

Следующий смеховой элемент в КВН – балагурство, которое обесмысливает слово, коверкает внешнюю форму, неуместно подчеркивает его этимологическое значение. Здесь комический эффект достигается с помощью рифмы. Рифма объединяет разные значения внешним сходством, делает несхожее схожим, оглушает явления.

Характеристика смеховых элементов в КВН подтверждает, что смех – универсальная способность человека реагировать на окружающую действительность. Как критерий оценки КВН, смех популярен во все времена существования этой игры и всегда он – главный двигатель юмора в этой игре досуга.

В третьей части второго раздела диссертации – *Формирование культуры толерантности в межличностном общении студенческой молодежи* – исследуется поликультурная студенческая среда, которая обычно складывается в любом вузе.

Духовные миры людей удивительно многообразны. Сегодня, как никогда ранее, стало важно понимание того, что в этом ошеломляющем разнообразии культурных, исторических, политических, социальных, научных, эстетических, философских, религиозных взглядов, представлений и верований, устремлений и надежд необходимо учиться находить единство и гармонию, без которых все это богатство не только не имеет смысла, но и небезопасно для человека и его будущего. Человечество должно научиться жить в рамках новой культуры — культуры терпимости и согласия, культуры диалога (Библер В. От наукоучения к логике культуры. – М., 1991).

Все это служит своеобразным мостом, соединяющим частное и общее, различия и единство, и необходимо не только на уровне общества и государства, но и в отношениях между отдельными людьми, в семье, коллективе, повседневном общении.

Поликультурная среда, складывающаяся в высшем учебном заведении, требует внимания к культуре толерантности, которая стала одним из основополагающих принципов неконфронтационных общественных отношений, выработанных еще в 90-е годы XX века.

Толерантность как культурная универсалия прошла сложный путь генезиса и научного осмысливания, постоянно расширяя свои содержательные параметры в рамках культурологии.

В связи с этим возникла потребность определить инновационный аспект культуры толерантности, используя культурологическую методологию осознания досуга молодежи. Культура толерантности – это методологический конструкт, на основе которого можно выстроить панораму взаимодействия студенческой молодежи в конкретной форме игры досуга.

Во многом культура толерантности, проявляемая в игре досуга КВН, выступает важнейшим критерием духовно-нравственного развития личности студента, в целом всей команды.

В утверждении толерантности как необходимого принципа межкультурного, межнационального общения и диалога в команде КВН большое внимание следует уделять проблеме изучения национальных культур, общечеловеческих культурных традиций, объединяющих людей во все времена.

Так как культурные традиции формируют способности к самоограничению, обузданию инстинктов, преодолению безнравственных поступков, они помогают взрастить способность отличать добро от зла по критериям созидания. Чтобы преодолеть нетерпимость, следует научить уважать культуру, традиции и особенности других народов.

Таким образом, в сегодняшнем мире межличностное общение студенческой молодежи, в том числе и в досуговом пространстве, должно носить межкультурный характер. Знание своей и чужой культуры расширяет горизонт человека, обогащает интеллектуально и духовно, выполняет исключительно важную воспитательную функцию.

Как форма межкультурной коммуникации, КВН является ценным подспорьем в формировании терпимого отношения к своим сокурсникам, различающимся по этническому, национальному, религиозному и иным особенностям.

Итак, воспитание культуры толерантности в межличностном общении студенческой молодежи в досуговом пространстве КВН – необходимый и обязательный аспект исследования в культурологическом знании.

В **Заключении** подводятся итоги исследования, делаются выводы и рекомендации.

**Основные положения диссертационного исследования отражены в следующих публикациях:**

#### **Статьи в изданиях, рекомендованных ВАК МО РФ**

1. Мухтаров, К. Толерантность как категория культурологического знания / Соц.-гум. знания. - 2009. - сентябрь., 0,4 п.л.
2. Мухтаров, К. Культура общения в досуговом пространстве молодежи / Культурная жизнь Юга России. - 2009. - № 3. - 0,4 п.л.

## Другие публикации

3. Мухтаров, К. Толерантность в полигэтническом регионе / Международная научная конференция «Этнокультурные технологии формирования идентичности в полигэтническом регионе. 24-27 сентября 2009». - Краснодар. - 2009. - 0,4 п.л.
4. Мухтаров, К. КВН как синтетическая форма искусства в досуговом пространстве студенческой молодежи / Межрегиональная научно-практическая конференция «Многообразие культуры как единство народов» / Анапа, 1-4 октября 2009. - 0,4 п.л.
5. Мухтаров, К. Игра как форма смеховой культуры / Международная конференция «Психология общения: ХХI век: 10 лет развития». Москва, ПИ РАО, МГУ, 8-10 октября 2009. - М., 2009. - 0,4 п.л.
6. Мухтаров, К. Игра как феномен культуры / Молодежь и наука: творчество, поиск, открытия / Материалы Всероссийской научной конференции. - Славянск-на-Кубани, 2010. - 0,4 п.л.
7. Мухтаров, К. Игра как носитель смехового элемента /Многоуровневая система художественного образования: история, проблемы, перспективы. Сб. материалов десятой Южнороссийской конференции. - Краснодар, 2010. - 0,4 п.л.
8. Мухтаров, К. Игра в исследовательском дискурсе культурологии досуга. Региональная научно-практическая конференция «Семиотика культуры и искусства». Сб. статей. - Краснодар. - 2011. - 0,4 п.л.
9. Мухтаров, К. Рекреационно-развлекательное пространство студенческой молодежи как проблема культурологии досуга. Сб. научных статей «Гуманитарные технологии укрепления Российской государственности на Юге России». - Краснодар, 2010 г. - 0,4 п.л.
10. Мухтаров, К. Толерантность в межличностном общении студенческой молодежи в досуговом пространстве многонациональной среды КВН. 11-е Кайгородовские чтения. - Краснодар. - 2011. - 0,4 п.л.

Всего - 3,6 п.л.

Типография Краснодарского государственного  
университета культуры и искусств  
350072, Краснодар, ул. 40 лет Победы, 33  
Заказ № 216, тираж 110 экз.